DEEP! POWERFUL MARKV-MAGAZINE 1995

MEGADRIVE

ディープ！

▶メガドライブ◀

The end of megadrive

～メガドラ紀の終わりに～



推奨年齢
全年齢

V MEGA CREATIVE STAFF
ヴァフィョーン団

DEEP! MEGADRIVE
for
MEGADRIVERS

還らざる時（メガドラ）の終わりに彼ら（メガドライバー）は
いったい何を見るのだろうか．．．

DEEP! POWERFUL MARKV−MAGAZINE 1995

MEGADRIVE

ディープ!
▶メガドライブ◀

The end of megadrive

〜メガドラ紀の終わりに〜

CONTENTS

メガドライバー専用

DEEP!™

For Sale and Use Only in Japan

OFFICIAL
ヴァフィォーン団™
SEAL OF QUALITY

MEGA DRIVE'S HISTORY

どうでもいいけど、メガドライブって本体の内部が年式によって違うんですよ

SEGA

TEXT BY CULTジロー

メガドラ解析マニアに私は、暇さえあればネジを回してフタを開けて、改造しておりました(^^; いろんな事情により、いろんな年式のメガドラを見てきましたが、幾度と無くモデルチェンジしていますね。見た目が同じでも中身が違うっちゅー訳です。では、年式ごとに特徴を解説していこうじゃあーりませんか。

８９年式 （1988年10月29日発売）
～メガドラの歴史はここから始まる～

MEGA DRIVE

いわゆる初期ロットって奴です。けっこう丁寧に作られてますが基板が１枚に収まんなくて、小さな基板が追加され２段基板になっています。

サウンドに関しては、出力がでかいのが特徴で、どの年式よりもでかいです。音質はどの年式よりもクリアで、レンジ（音域の幅）もかなり広いと思われます。しかし、この出力がでかいとかクリアだとかいうのは、本体前面のヘッドホン端子からでる音ではなく、基盤内部において音の信号がヘッドホン出力用のアンプを通る前のもののことです。よく「メガドラは音が悪い」とか言われてましたが、それは音色じゃなくて音質が悪いと解釈するなら頷けます。なぜかというと、音質を悪くしているのは何を隠そう、このアンプの性能が悪いからなんです。前述に出力がでかいとありましたが、この年式のメガドラでヘッドホン出力の音が歪むのは、この出力のでかさをアンプがセーブできないから起こる現象です。しかも、このアンプは安く仕上げられているので、せっかくのクリアな音質も少しレンジが狭くなって、リアルに聞こえなくなっています。

もうやっている人も多いとは思いますが、この性能の悪いアンプを通る前の信号を取り出して直接アーディオアンプに繋ぐことで、音質は大変身！もーそれは生々しい音になります。ボリュームも適度ですし、何よりも音１つ１つが浮き彫りになった感じです。これをＤＡＴ（デジタルオーディオテープ）に録音すると最高っす！ＣＤ並みの音質でオリジナルのゲームＢＧＭが作れます！メガドラ１は、後ろのＤＩＮプラグがコードからはモノラルの音

しか出力されていないので、ステレオテレビを持っている人は納得がいかないところがあったでしょうが、それがこの改造で解消されます。

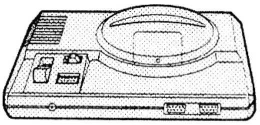
ＣＰＵにはシグネティクスという会社の６８０００が使われており、このＣＰＵは９２年頃まで続きます。

この８９年式は、部品１つ１つは高い物を使っていてケチってはいませんが、何故か不安定で、途中で「プー」とかいって止まっちゃいましたね。（編注：ヴァフィョーン原氏のメガドラは獣王記がまともに動作せず、返品したところ６８０００のピンに抵抗が付けられて帰ってきました(^^;)

余談ですが、この年式だけボリュームのつまみを引っ張ると「スポッ」と抜けちゃいます(^^;。さらに、パッケージに取っ手があるぞ！

[編注：(^^;は冷や汗マークです。笑いながら汗を書いてると思って読んで下さい（笑）]

９０年式　～骨董品～



基板はすっきり１枚に収まり、１部がカスタム化されています。どの年式よりも、１番安定しているということで、秋葉原では、わざわざ「メガドライブ'９０」と銘打って売られていました。

９０年以降、ちらほらとジェネシスのソフトが日本で出回り始めました。（編注：最近は秋葉原でもあまり売っていない・・・まさにメガドラの危機！）その頃、ジェネシスのソフトは少しカートリッジの形が違いましたが、ちゃんとスロットに刺さってメガドラで動きました。しかし、セガは何を思ったのか９１年式からジェネシスソフトが動かないようにプロテクトをかけてしまいました。こいった訳で、８９年式と９０年式は、ジェネシスソフトがそのまま動くということで重宝されていました。

そもそもメガドラとジェネシスの基板は同じで、内部にメガドラモードとジェネシスモードがあり、それがどちらになっているかが違うだけなのです。従って切り換えスイッチを付けてやれば（編注：あるいは、メガキーなどの変換アダプタを使用すれば）メガドラソフトもジェネシスソフトも両方遊べるようになる訳です。当時そんなことは知らない筆者は８９年式を持っていたので安心してジェネシスソフトを買っていました。

サウンドの性能は、アンプを通る前の出力が弱く、音質はクリアなんですが、８９年式ほどレンジが広くありません。しかし、ステレオのアンプに繋いでちょっとボリュームを上げてやれば素人が聞いても「ああいい音だ」と分かるくらいのクオリティはあります。

９１～９２年式 ～安定期～

基板はだいぶすっきりして、カスタムチップがいくつか載っているだけという感じ。この年式から改造しないとジェネシスソフトが動かなくなりました。この期間だけでもころころと中身が変わっていきましたが、どれも性能は同じです。サウンド関連も９０年式とほぼ同じです。

そうそう、この時期から電源を入れた時に「PRPDUCED BY OR UNDER LICENSE FROM SEGA ENTERPRISES LTD.」というメッセージが表示されてからゲームが起動するようになりました。

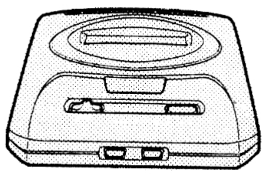
９３年式（ソニック＋１タイプ）～コストダウン、性能もダウン～

ＣＰＵの６８０００がモトローラ製に替わりました。基板は９２年式よりもさらにすっきりしています。

変わってしまったのがサウンドで、９２年式まではクリアな音質でしたが、９３年式からはＦＭ音源とＰＳＧ音源の合成がうまくいっておらず、高音域になるとすごく歪んだ音が出ます。

それと、パッケージが変わりましたね。ついでに９２年式までカートリッジスロットの周りの円の縁に書かれていた「AV INTELLIGENT TERMINAL HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE」という赤い文字が無くなりました。まさにコストダウン(^^; この型でメガドラ１は引退を決意しました・・・

９３年式 メガドライブ２（1993年4月23日発売）～ステレオだけど音が悪い～



ＣＰＵは日立製の６８０００に替わりました。

基板も非常によくカスタム化され、コンパクトにまとまっています。また、メガドラ２は発売から１度もモデルチャンジしていません。（多分）

サウンドは９３年式のメガドラ１と同じ方式を採用していますが、さらにＦＭ音源とＰＳＧ音源の合成が悪く歪まくりの音です。せっかくステレオ出力になったのにこれじゃだいなしです（涙）

アジア版CD−X

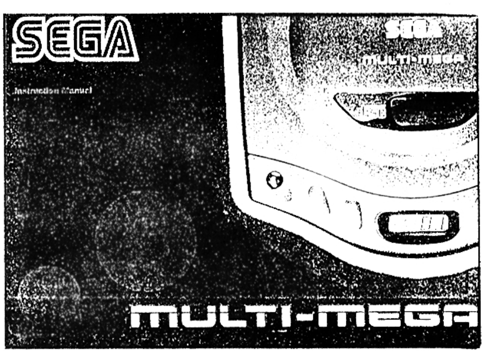
君は MULTI-MEGA を知っているか！

TEXT BY けむぞう

メガドライブ&セガをこよなく愛していた私は、初代メガドライブ、メガＣＤを所持していた。しかし、その形のごついこと、ＡＣアダプタを二つ使用せねばならないことを、常々不満に思っていた…。

私は現在下宿生活を営んでいる。よってたまに実家に帰ることがあるのだが、メガドライブはその際もいつも一緒だった。が、メガドライブ＋メガＣＤにＡＣアダプタが二つ、更にソフトを加えると、笑い事では済まない重量となる…（涙）

「ワンダーメガを買う」という選択もあった。しかし、しかしだ。ワンダーメガは残念な事に映像出力がＶＩＤＥＯとＳ−ＶＩＤＥＯのみなのであった…。普段メガドライブをＲＧＢ出力で楽しんでいる私にとって、これは重大な欠点であった！そのように思っていたとき見た雑誌の記事に、アメリカのみで販売されている「ＣＤ−Ｘ」が載っていた。



コンパクトでデザインもなかなか良く、ＡＣアダプタも一つで良い。さらには映像出力がメガドライブ２と同じ…ということはＲＧＢ出力も可能！という優れ物である。…欲しかった。欲しくて仕方がなかった。しかし、日本のソフトを走らせるためにはそのままでは駄目…ということで泣く泣く諦めていた。そこにこのアジア向け「ＣＤ−Ｘ」である「マルチメガ」が発売（厳密に言えばいわゆる輸入販売）されたのだ。値段が値段なだけに（四万円以上した）なかなか踏ん切りがつかなかったが、良い友人に恵まれた私は遂に購入に踏み切った（…誰も止めてくれなかった）。秋葉原ではサトームセンメディアセンターが一番安かったので、そこで購入。

前置きが長かったが、使用レポートをしてみようと思う。まず同梱品だが、国内販売されているメガドライブ２用と同じＡＣアダプタとＡＶケーブルが付属していて、パッドも国内の物と同様の６Ｂパッドが一個付属していた。次に外観。前面はパワースイッチを中央にして、左右にパッド用コネクタが配置。上部にはカートリッジスロット（３２Ｘも繋がる！）、ＣＤプレイヤー操作ボタン、ＣＤオープンボタン、リセットスイッチ、液晶ディスプレイ（ＣＤプレイヤー用）が装備されている。左面にはヘッドホン端子（ミニ）、ラインアウト端子（ミニ）、音声ボリューム、電池駆動のための電池ケースの蓋がある。ちなみに乾電池駆動するのはＣＤプレイヤーとして使うときのみ。ゲーム機として使うときは乾電池が入っていても無理なようだ。右面には

AV端子のみ。背面にはACアダプタ端子のみであった。

マニュアルは無論英語…拙い英語力で何とか解読する。接続方法も国内の物と同様であるようだ。早速接続。AVコネクタがメガドライブ2の物と同じなので、メガドライブ2で使える物はしっかり使えるようだ。私が接続に使ったのは電波新聞社の「XMD—2」。これは初代メガドライブ用だが、某氏に作って貰った、メガドライブ2に繋げられるようにする変換ケーブルをかませてあるので、問題なく繋がった。

カートリッジを差し込み、パワーON。見慣れた文字の羅列が現れ、ゲームが始まる。次にCD—ROM。カートリッジを抜いて電源をON。メガCDの起動画面は機種によっていくつかあるが、マルチメガオリジナルであろう起動画面が現れる。「MEGA—CD」と「SEGA」のロゴが画面中を飛び回る画面である。CDを入れると、そのままゲームが始まった。メガCD2と同じくCDを入れるだけでゲームが始まるようになっているようだ。CDプレイヤー画面に行くには、CDが入った状態でパッドのA.B.Cボタンいずれかを押しっ放しで起動すれば良い。

使用していて気づいた良いところ。まずなんと言っても音が良いこと！従来のメガドライブ（2も同様）は内蔵しているアンプが安物らしくかなりノイズがあった。しかし、マルチメガに関してはそのようなノイズなど皆無。鮮明なFM音源のサウンドが楽しめた。また、ポータブルCDプレイヤーとしても使えるようになっている為、操作ボタンが装備されているのも良い。従来のメガCDはポータブルCDプレイヤーとして使えるようになってはいるが、TVとパッドを繋がないとどうしても操作がしづらかった。その点こちらは電源ボタンをONにせずともCDを入れてプレイボタンを押すだけでCDを聴くことが出来る（つまり完全なCDプレイヤー。電源をONにするとメガCDとして機能する)。操作も本体のボタンだけでOK。楽なものである。

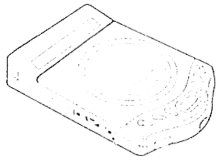
本体はコンパクトなので置場所に困らない。従来のメガドライブ+メガCDと比べたら雲泥の差である。ACアダプタが一個で済むことも、コンパクトさの一つの要因であろう。この件で悩んでいるメガドライバーの面々も多いことだろうが…

悪いところは、メガドライブとして使っている分にはほとんど無い。あると言えば、本体にCDが入っていないとCDプレイヤー画面に行けない点。よってバックアップRAMもCDが入っていないといじれないのだ。

CDプレイヤーとして悪い点。重量が少々ありすぎて持ち運ぶにはちょっときついこと、ホールドが出来ないのでボタンが押されてしまう可能性がある、衝撃に強くなく、音飛びが結構頻繁に起きてしまう、など。折角乾電池が使えるのに持ち運びしづらい要素が多いのは残念である。またリピート、シャッフルなどの機能がないこと。この機能がないというのはポータブルCDプレイヤーとしては機能的に貧弱であろう。

さて、総合評価である。ゲーム機としての性能は文句無し。それどころか絶賛したい。ただしポータブルCDプレイヤーとしての機能は期待しない方が良い。あくまでおまけ的な要素として見るのが妥当であろう。そこさえ妥協できれば（とはいえ、そこに重きを置いて購入する人はいないと思うが…）かなり高性能なことに間違いはない。

よって私は「優」をつけたい。今でも現役バリバリにメガドライブをフル稼働させていて、お金が余ってる人(^^;は買って損はないだろう。





― SEGA AM R&D DEPT.#2 <YU SUZUKI> SPECIAL TALK ―

鈴木 裕　路上インタビュー

どうなる「バーチャファイター３」 出るか「レンタヒーロー２」

１９９５年１月、ＳＥＧＡ本社近くにてＤＥメガ読者のＳＥＣＡ氏が偶然ＡＭ２研の鈴木裕氏と遭遇。「バーチャファイター３」や「レンタヒーロー２」にについて路上インタビューを試みた(^^;

ＳＥＣＡ（以下 ＳＥ）：すいません。鈴木裕さんですか？

鈴木裕（以下 鈴木）：そうですけど。

ＳＥ：あの～、前からファンだったんですが、サインもらえますか（笑）？

（手帳を差し出す）

鈴木：いいですよ。この手帳に？

ＳＥ：はい。お願いします。サインとかよく書かれるんですが？

鈴木：ええ。一応３種類あるんですよ。日本語１つと英語２つで。

ＳＥ：日本語でお願いします（笑）

鈴木：（サインを書く）

ＳＥ：私「レンタヒーロー」が好きなんですけど、サターンで続編とか出さないんですか？

鈴木：そうですね（笑）。機会があったら作りたいですね。

ＳＥ：スタッフロールの最後に出てくるクレジットって鈴木さんですよね。

鈴木：ええっ（笑）まあ、一応（苦笑）。

ＳＥ：ところで「バーチャファイター３」なんですが、もう開発されてるんですか？

鈴木：ええ、もう開発チームは動いていますよ。何かアイディアがあったらＳＥＧＡの鈴木宛で送ってください。必ず目は通しますので。

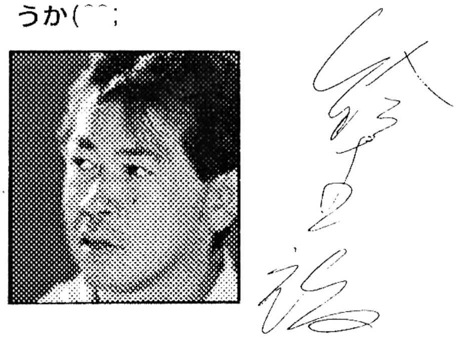
ＳＥ：あっ、はい。

（部下らしき人がやって来る）

部下：ボソボソ・・・

鈴木：すいません。ちょっと用事がありますのでこれで失礼します。

インタビュアーのＳＥＣＡ氏いわく話し方が丁寧で静かな感じな人だったそうです。しかし、某サターンマガジンで「やっとサインが使える」とか言っていながら、実は既に３パターンも用意してあるとは（笑）さすが今話題の人と言うところでしょうか(^^;



DEEPLE LAND
でぃーぷるランド

読者投稿ページ 新感覚



DJ:V.HARA(23)

突然ですが、DEメガは今回で最終号です。今までありがとう！「我がメガドラ人生に一片の悔い無し！」

でぃーぷる MEGA TALK

●Vol.3、密かに表紙の推奨年齢上がっていますね（笑）。次は18歳推奨、その次は18歳X指定になるんですか？

（千葉県・SECA）

V.HARA：そうしようかと思ったんだけど、表紙に推奨年齢18歳って書いてあると、男性向け創作みたいで女の子読んでくれないでしょ（笑）

●DEメガでテレビお絵かきのペイントテクニック紹介とかやりません？（東京都・エイジ）

V.HARA：偶然だけど、私も最近近所のおもちゃ屋の閉店セールでテレビお絵かきとSK−1000をセットで1000円で入手（新品）したぞ。で、テレビお絵かきなんだけど、タブレットの反応が悪くて最悪。こんなので絵なんて書けんぞ>セガ（笑）

●自分はメガドライバーと言うよりメガドラユーザーかも知れないです。でも楽しく読めました。こーゆー読者っていらないですか？ショック。（東京都・小山重明）

V.HARA：いや、そんなことはないんだけど、普通のユーザーにはネタが分からないと思ったから・・・前号でへんな言い方してしまいました。あの発言で気分悪くした方々ごめんなさい。

●DEメガ読者の女の子、僕とお付き合いしませんか？

（東京都・レイダース11）

V.HARA：おいおい（笑）。ちなみに女の子の読者は・・・ごく少数いるらしいぞ。

●「猛魂学園痛」前作とじぇんじぇん繋がりがないのはなぜ？

（神奈川県・KAZ）

V.HARA：「シャイニングフォースII」と同じと言うことで（おいおい）。ライターの神部君に何かがあったのでしょう。時間の関係上ボツにできなかったという事実も。

●DEメガも今回で最終号ですか・・・MD、MCD、32Xの発売予定ソフトのラインナップや、サタマガのMDページの減少等を考えると、やむを得ないことでしょうね。それにしても、非メガドライバーのサターンユーザーの多いこと多いこと。MDのページが次々に駆逐されていくのも残念ですが、ONLYサターンユーザーがやたらと幅を利かせているのが歯がゆいですね。時代の流れにはどうやっても逆らえないと言うことでしょうか・・

（福岡県・中川哲也）

V.HARA：時代の流れでDEメガをやめるというよりも、私自身のやる気ですかね。今回、念願のコミックマーケット、ゲームブースでの参加＆オフセット印刷本ということで、ちょうど切りがいいかなと・・・定期的に毎回お手紙をくれる方には申し分けないと思っていますがお許し下さい。ただ、アンケートしだいでは・・・？

今号のB.G.M.

エイリアンソルジャー1面
RUNNER/AD2025



サウンドショックを体験せよ！
Ret´s Go!のボイスもイカスぜ！

ＭＤ＆ＳＳ噂の真相

◎セガは次世代液晶携帯マシン（ＧＧ２？）を開発中らしい。しかも、このマシンでメガドラのソフトが動くとの噂。

◎「バーチャファイターRemix」付きキャンペーンボックスが限定１０万台というのは嘘らしい。１０万台はあっとゆーまに売り切れた為、その後、お店の人が箱に「Remix」を入れてシール貼ったものをかなり出しているとの噂。

◎３２Ｘ版「バーチャファイター」は、ゲームのるつぼに移植を断られた為、セガ自ら移植を始めたらしい。開発当初、移植担当のＣＳ３研は、AM2研から手渡されたソースがあまりに最適化されていないと激怒したとの噂。

◎AM２研のロゴマークは、鈴木裕氏の「ヤシの木が好きだから」というわがままで決定されたらしい。よって部内での評判はよくないとの噂。

◎セガはDOS／Vマシン用の「ソニック」を発売するらしい。

◎「グランチェイサー」の音楽担当は「超兄貴」で有名な葉山宏治氏らしい。

◎「おそ松くん」とメガドラ版「スーパーモナコＧＰ」のプログラマーは同一人物らしい。

◎２５（ツーファイブ）の岩重氏は「騎士伝説」で88m砲を打ちまくっているらしい（事実）（東京都・源文党）

◎前作で描かれていなかった乳首を新たに描き直した「アイドル雀士スーチーパイＳｐｅｃｉａｌリミックス」が発売されるらしい。（東京都・新宿ソダン）

◎アクレイムは、おもちゃショーでサターン版「モータルコンバット２」のテストCD－ROMが間に合わなかった為、メッセサンオーからアーケード基板を借りてきたらしい。しかし、さすがにコントロールボックスは借してくれなかった為、しかたなく買ったとの噂。

◎セガのカラオケ「プロローグ２１」に「シャアが来る」が入ったのは、ヴァフィョーン原氏のせいらしい。

今号の論

～私ならこうするバーチャソダン～

●まずタイトル画面とキャラクター選択画面。２人の主人公はまるで「鉄拳」のように美しいグラフィック。画像取り込みかと思う程にリアルな画面だ。今までにこれ程緻密なポリゴン技術を駆使したＣＧがあっただろうか！？ゲームスタート！直方体のポリゴンに体の絵のテクスチャーを張り付けただけ。そしてポリゴンアクションならではの無意味な視点切り替え！！ゲーム中に何の前触れもなく視点が変わるので対応は難しいぞ！次に操作方法だ。十字キーで左右に移動し、Ｂボタンでジャンプ。しかし、斬新なのはアタック方法だ！今までの常識を覆してしまう今回の「バーチャソダン」は、剣を振るにはコマンド入力を使う。「６，２，３，２，３，６＋Ａボタン」（数字はテンキーに対応）でＯＫ！日頃格闘ゲームで鍛えた君のコマンド入力の腕前を見せてくれ！そして勿論、超必殺技もあるぞ。薬を飲むと気力ゲージが溜まる。ここだ！と思った時に次のコマンドを入力すれば簡単だ。「２，１，４，２，３，６，６，２，３，４，１，２，３，６＋Ａボタン」さぁ！スーパーコンボの連続入力で敵を倒せ！でもその前に君の怒りゲージがＭＡＸになって「バーチャソダン」に超必殺技が炸裂するかもしれないね。

（神奈川県・ＳＳＴ）

●プレイステーションの「ガンダム」のデモ見たいのがいいな。

（東京都・太陽堂）

●内臓にテクスチャ貼ってウネウネ動くようにして、サンプリングレートはメガドラ程度で動きは妙にカクカクしていて・・・（以下略）

（黒鵜=ｴｲﾄﾞﾘｱﾝ）

●「ヴァーチャルハイドライド」のキャラ差し替え版だったりして（笑）

（Ｉ・Ｇ・Ａ）

●「バーチャソダン」もいいけど、ボルダンとシャルダンが主人公ではなく、伝説の勇者ソダン自身が主人公の「ソードオブソダンＺＥＲＯ」もいいかも（笑）

（東京都・ザク男）



いや、はっきり言って手紙来なかったです（涙）。そんな中、パソコン通信で投稿（？）してくれた黒鵜=ｴｲﾄﾞﾘｱﾝさん、Ｉ・Ｇ・Ａさんどうもありがとうございました。

そうそう、最近秋葉原ではＭＡＣ版ソダンが９８０円で売られているそうなので、ＭＡＣユーザーでソダンマニアの人（笑）は要チェック！ついでにＤＯＳ／Ｖ版の情報も求む。でも、うちのパソコンはテラドラだから意味ないか（笑）

ギョウカイ！ゲームに！いいたい放題！！

●このままサターンは正統派路線まっしぐらなのでしょうか？メガドラの様なダークサイドな部分も期待したいのですが。（セガはサターンと３２Ｘで創り分けすると言っていましたが）　　（東京都・伊藤泰生）
ーメガドラの純粋な後継機の３２Ｘは、海外でサターン、プレイステーションが発表されてから急に伸び悩んでいる（それでも１００万台は突破した）そうで、セガでは来年以降３２Ｘソフトはもう開発しないなんて噂も・・・

●昨年の１１月にメガドラが３２ＸとＧＧと共にサターンに抱き合わされて販売される事件が起きてしまいました（問屋→小売店ですが）。もうメガドラは絶滅の危機に瀕しています。メガドラユーザーは、今までの排他的な考えを捨て、セガに対して今までの罪を問いつめるぐらいの事をするぐらいに方向を変えないといけないと思います。このままだとアタリの二の舞ですよ。（大阪府・レインボー）
ーセガに罪を問いつめると言っても・・・メガドラユーザーは排他的な考えの人が多いというのは否定はできないかもしれないけどね・・・

●セガは本当にペパルーチョをソニックに代わるマスコットキャラクターにするんでしょうか？　　（東京都・うにのん）
ーならない方に１００万カノッサ（ふっ古いネタだ・・・）

●最近のセガのアーケードゲームを見ると、ひたすらポリゴンを使っている同じ様な作品が多いように思えます。「サターンはプレイステーションに比べポリゴン表示機能が弱い」と指摘さえているのに、このような開発姿勢はおかしいように思います。MODEL1,2を使ったゲームについてはポリゴンを用いていないと企画が通らないというような状況にでもなっているのでしょうか。（福岡県・中川哲也）
ー昔からそうだけど、セガのアーケードとコンシューマーはまったくといっていいほど繋がりがないよね。ただ、最近少しは学習したようで（^^;サターン版「バーチャファイター２」とアーケード版「バーチャファイター３」は時間をずらして発売するそうだ。ポリゴンについてはバカの一つ覚えとしか言いようがないね。セガは「クールライダーズ」以後はスプライトゲームは作らないとか言ってるし・・・

ILLUSTRATION CITY



（福岡県・中川哲也）
今世紀最強のバ〇ゲーだ。



（東京都・カインズ田村）
ＤＥメガらしくない絵柄（？）もたまにはいいでしょ。



知る人ぞ知る幻の増刊号の表紙だ。
復活はあるのか？

Megadriver & Saturnpeople's スラング

(メガドライバー)(どせいびと)

■メタルヘッダー
期待をされていたのにハズレであること。使用例「巨人のシェーン・マックはメタルヘッダーだな」（千葉県・ジャマシマン）

■ゴータる
１と２の発売元が変わること。
（千葉県・ジャマシマン）

■ナムコニアン
約束をしても守らない人。使用例「あいつはナムコニアンだから信用しないほうがいいよ」（埼玉県・飯塚 昭博）

■電撃マル勝
人々に受け入れられず消えていくこと。使用例「サテラビューって電撃マル勝になりそうだなぁ」（千葉県・フロド）

■ガンナーズる
人のまねをすること。（千葉県・フロド）

■バーチャ土星人
「バーチャファイター」がきっかけでセガサターンを購入したゲーム好きな人。
（千葉県・フロド）

■バーチャル土星人
セガ製品はセガサターンが初めての一般人。（千葉県・フロド）

■サイバーブローラー
クソゲーハンター。

■３２Ｘ－ＭＥＮ
悪の花札屋からサターンユーザーを守り、サターンユーザーとメガドライバーの平和的共存をめざす３２Bit対応メガドライバー。一言でいうと、ヘビー３２Ｘユーザー。別名「火星人」とも言う。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

思わず
唄ってしまいました

「バーチャファイター」音楽ＣＤ
ウルフの曲のサビに合わせて

ジャイアンとスネ夫、フォーエバー～

解説
おっ怒らないでくれ～（笑）。ちなみに原曲では「ジャイアントスイング、フォーエバー～」だよ。

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

ひとこと from DEEPle

◆実は「ヴァーミリオン」が結構好きだったりします。なぜあんなに人気がないのだろう。
（神奈川県・BAC28）

◆なぜプロローグ２１に「超兄貴」があって「デイトナ」がないんだ～。（東京都・ザク男）

◆ナムコはサターン参入の意志を発表したことを強く後悔している、と私は思う。
（福岡県・中川哲也）

◆「爆伝」の続編をプレイステーションで望む。
（千葉県・フロド）

◆メガドラの根を絶やすな！
（福岡県・Cultじろー）

※今まで投稿ありがとう！

SATURN RGB

２１ピン、１５ピン 両対応

サターン用ＲＧＢケーブルを作ろう

TEXT BY CAT－K

●はじめに

パンツ[*1]が出るっつー事なんで（編注:この原稿は３月に書いてもらったものです)､ひと足先にセガサターンを買って来ました(ほんとは日立のが良かったんだけど)

メガドラに比べてサターンのビデオ回路はかなり良くなったようで、ビデオ出力でもかなり綺麗に出ているようです。特にプレイステーションと比べると・・・(^^;

それでもついついＲＧＢ化したくなるとゆーのは、「穴があったら入れたい」とゆー男の本能でしょう。←お下劣[*2]

しかし、サターンのＡ／ＶＯＵＴは一般に出回っていない１０ピンのミニＤＩＮコネクタを使っているうえに、付属のケーブルはご丁寧にも不必要なピンはないとゆー状態。

でも、また[*3]やってしまいました。しかも、今度は(市販品を流用するとはいえ)電子工作ではなく、ただの工作レベルでできてしまいました。

[*1]....「パンツァードラグーン」の略称。しかし人前で使う略称ぢゃないよな（笑）

[*2]....なにがお下劣か判らないキミはお父さんお母さんに聞いてみよう！

[*3]....プレイステーションにも手をかけてしまいました・・・

●工作の前に

いくら外付けでもサターンと繋ぐ以上、サターンがまったく安全という訳ではありません。今回作成するコネクタは誤挿入の危険性は少ないですが、なにぶん手作りなモノですから、取扱には十分注意しましょう。

SEGA SATURN

●コネクタを作る

まず、今回の工作のメインであるところのコネクタを作ってしまいます。　材料は「9ピンミニDINコネクタ」と「ジャンパワイヤ」です。

9ピンミニDINコネクタは某誌で「変態ミニDINコネクタ」などと呼ばれてしまって有名になったヤツで、メガドラ2やスーパー32X、ポケットモデムなんかにも使われてるよーです。

ジャンパワイヤは20cmほどのワイヤの両端に1cm弱のピンがついているもので、私が使ったモノはサンハヤトから出ているものですが、他のところからも出ていると思います。

さて、9ピンミニDINコネクタとサターンの10ピンミニDINコネクタを見比べてみると、一番下の列のピンの数が違うだけとゆー事に気がつくと思います。という訳で、9ピンミニDINコネクタの一番下の列の2本のピンを抜いてしまいます。ちょっと大変ですが、先にピンを折っておいて、ラジオペンチでハンダ付けする方から引き抜けばなんとかなります。

次に、抜いてしまってさっぱり[*4]したところを切り取ってしまいます。

次にジャンパワイヤを3本、横に並べてテープで束ねます。あまりグルグル巻にするとあとでピン間隔が合わなくなるので注意。

ここでいったんさっき切り取った部分にあててみてピンの間隔をみてみます。上段、中段、下段の間隔がそれぞれ同じになるように調節してください。

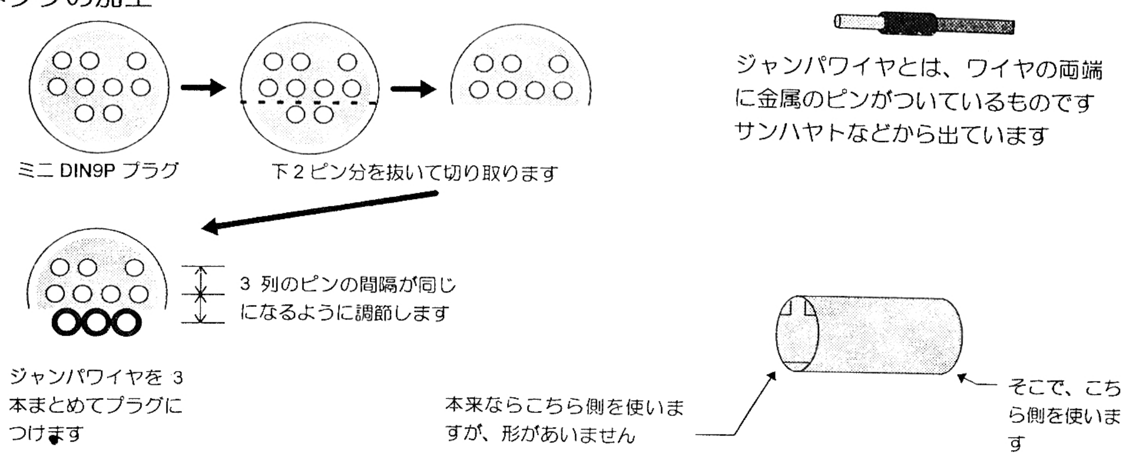
[*4]....ハァ〜さっぱりさっぱり（笑）

●接続

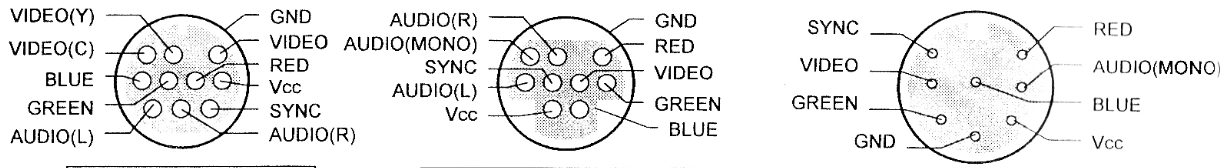
これで一応コネクタの基本部分ができた訳ですが、この先の接続はどーするかというとXMD－1（電波新聞社)を使います。ちなみに2や3でも大丈夫です。それ以外を使う人はまーそれなりの知識はあるでしょーから省略します。

XMD－1に接続するために8ピンDINコネクタ（U字型）[*5]のメスと、音声

コネクタの加工



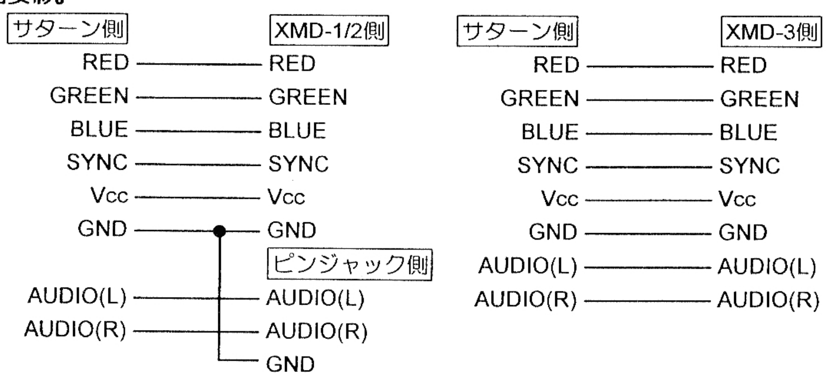
ピン配置



ミニ DIN10P（サターン用）　ミニ DIN9P（メガドライブ２用）　DIN8P AUDIO タイプ（メガドライブ用）

ピン配置はオス側のコネクタを半田面から見た状態のものです。
XMD-1/2 はメガドライブ用
XMD-3 はメガドライブ２用
のコネクタを使用します。

接続



をステレオで取り出すためのピンジャックを用意します。(３の人はピンジャックはなくても大丈夫)

それぞれの端子の信号は図を参考にして接続します。

最後にコネクタを組み立てる訳ですが、外側の金属の筒が通常の向きではサターンにささりません。そこで、逆向きにしてしまいます。あとはうまいこと組み上がるようにプラスチックのツメを適度に削って組み立てます。

あっけないですがこれで完成です。

[*5]....ピンの並びがUの字になっているタイプのもの。上の２つが狭くなっているタイプが一般的で、U字型の方はわりと入手しにくい。

●効果の程はいかに？

もともとビデオ出力でもわりとクッキリ出ていましたが、ＲＧＢにするとやっぱり違います。さすがにプレイテーションの時よりは劇的な効果は得られませんでしたが^^;

今のところ手元に某スーチーパイしかない[*6]のであまりはっきりした評価は出せないですが(^^; (編注:「バーチャファイター」でかなり効果あり！)

[*6]....べつにこのゲームの為に買った訳じゃないッスよ(^^;ちなみにＲＧＢにしたか

らといって乳○が見えるなどと　ゆー事はありません（笑）。

●最後に

またサターンでもセガはRGBケーブルを出さないんでしょーねえ。電波がやりそーな気がしますが。(編注:最近セガ非公認の21ピン用のケーブルが秋葉原などで売られているそうですが、アンプ等が入っていないためか、うまく映らないディスプレイもあるようです）とりあえずパンツまでには、という目標は達成しました。あとは買って楽しむだけ。

しかし、セガも努力してますね。メガドラ時代ではとてもビデオ出力では我慢ならない状態でしたが、サターンではかなりのレベルを保ってます。

この記事で一人でも多くの人が幸せになってもらえれば私も幸せです(^^)(編注:ヴァフィョーン原氏もCAT－K氏にこのRGBケーブルを作ってもらい幸せになれました（笑))

部品表

部品名	個数	単価	備考
ミニ DIN9P コネクタ（オス)	1 個	200 円	
ジャンパワイヤ	3 本	300 円	一袋の値段
ミニ DIN9P コネクタ（メス）	1 個	250 円	XMD-3 の時
DIN8P コネクタ（メス、オーディオタイプ）	1 個	150 円	XMD-1/2 の時
ピンジャック	2 個	70 円	XMD-1/2 の時
線材	少々		

スーパー32Xをメガドライブに装着すると、



32Xとはなんなのだ！！

アムロ：父さん！！
テム：民間人より３２Ｘを優先させろ！！
アムロ：父さん、３２Ｘとはなんなのだ！人の命よりこのゲーム機が大事なのか！？
テム：地下豪へ行ってろ！！
アムロ：いやだ！！
テム：しかたない、説明しよう。３２Ｘとは一言で説明すればＳＨ２が２つに、３万２千色の画面。ただそれだけだ。
アムロ：えっ！？スプライトや、拡大縮小機能、ＰＷＭ音源というのは？
テム：そんなものは無い。
アムロ：では「スペースハリアー」や「アフターバーナーコンプリート」で見られたチラツキの無いキャラクターはいったいどうしているんですか？
テム：３２Ｘというのは簡単に言えばＤＯＳ／Ｖパソコンと同じなのだ。よって、すべて一枚の画面に描画している。ＳＨ２を登載しているからＣＰＵパワーでキャラ同士の重ね合わせや拡大縮小も充分処理できるのだ。
アムロ：じゃあ。メガドラは何をしているんですか？
テム：メガドラから３２Ｘに接続する映像ケーブルを使わず、そこから直接ＴＶに繋げば分かるだろう。３２Ｘはメガドラの画面にスーパーインポーズで画面を合成しているようなものなのだ。
アムロ：画面については分かりました。次はＰＷＭ音源について教えて下さい。
テム：これも簡単だ。一言で言えばメガドラのＰＣＭ音源と同じなのだ。
アムロ：えっ？
テム：おまえともあろうものがＤＥメガVol.１を読んでいないのか？
アムロ：ＤＥメガ？

テム：くぅ。父ちゃん情けなくて涙出てくらぁ。メガドラのＰＣＭ音源というのはハード的には存在していなく、ソフト的に鳴らしているんだ。今まで６８０００かＺ８０が処理していたものをＳＨ２が処理すれば、どうなるか想像は付くだろう。
アムロ：音質が良くなる。
テム：その通り、ただサンプリングレートにもよるがな。それと、カタログスペックの２ｃｈというのは実はＡＵＤＩＯ出力の右を１ｃｈ、左を１ｃｈと数えて足しているだけなのだ。
アムロ：しかし「アフターバーナーコンプリート」ではかなりの音数が出ているような・・・
テム：おまえもニュータイプだろうが！頭の回転が悪いのう。メガドラのＰＣＭ音源と同じと言ったではないか。「アフターバーナーコンプリート」では２つあるＳＨ２のうち１つを音源専用に使ったそうだから、あれだけのことも可能なのだろう。おそるべし「ゲームのるつぼ」といったところだな。
アムロ：「ゲームのるつぼ」？
テム：「スペースハリアー」と「アフターバーナーコンプリート」を移植したゲーム集団のことだ。
アムロ：あれは、セガが移植したのではなかったんですか？
テム：あたりまえだ。セガが移植したのではあそこまでの移植度はありえなかっただろう。なんでも基盤吸い取りでほんの数カ月で完成させたらしいぞ。しかも「スペースハリアー」にいたったは「アフターバーナーコンプリート」の移植を受けたついでに「ついでだから、こんなのも作ってみました」と持ち込んだという噂まである。
アムロ：ほ、本当なんですか？で、彼らは今何を作っているんですかね。
テム：どうやら、サターンで某大手Ｃ社の格闘物を移植・・・・
民間人：ジ、ジオンのザクだ〜。
ザク：ドガガガガガガ・・・・・・（マシンガンを打つ）
ドガーーーーーン！！（爆音）
アムロ：と、父さ〜ん。

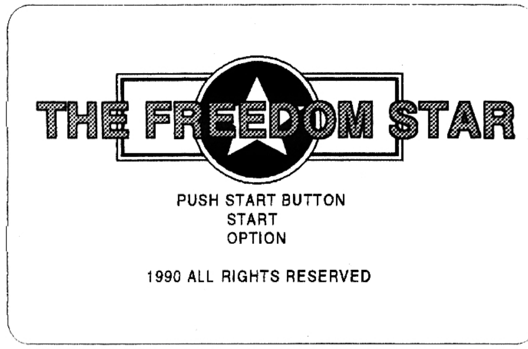
SUPER 32X

16 BIT UPGRADE BOOSTER ▶ 32 BIT



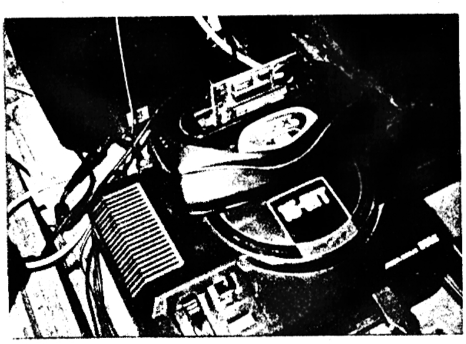
発売が予定されていたソフトが発売中止になることはよくある（？）ことである。しかし、中には開発が進んでいても発売予定すら告知されることなく消えていったソフトもある。今回、ＤＥメガ編集部はこの発売予定すら告知されなかった某ソフトのＲＯＭを入手することに成功したので紹介することにしよう。

このソフトは、某新玉川線沿いの準大手アーケードゲームメーカーが開発したもので、メガドラ参入（１９８９～１９９０年頃）第一弾ソフトになるはずだったらしい



独占入手!? FREEDO

MD未参入 アーケードゲームメーカー



が、諸般の事情（花札屋のせい？)により、結局幻となったものである（ちなみにこのメーカーはサターンには参入しソフトも発売している)。

ゲーム内容は第二次大戦をモチーフにした純粋な横スクロールシューティングで、一応アーケード版の移植となっている（今回入手したＲＯＭではタイトルがアーケード版が異なっていたが、アーケード版からタイトルを変更して発売する予定だったのか、ジェネシス版のタイトルなのかは不明)。ただし､移植といってもオリジナル要素（パワーアップやオプション、ボスキャラ）の方が強く、設定やノリだけを持って

きたという感じである（ちなみに音楽等は忠実に移植されている）。

グラフィックは、いかにもメガドラらしい色使い（暗い色をうまく使っている）で、ゲームの難易度的にはけっこう低くく、ヴァフィョーン原氏でさえＥＡＳＹランクだが初プレイでクリアしてしまったほどである。総評としては、当時のレベルで見て７０～７５点といったところだろうか。今のレベルで見ると、技術的にうんぬん言う前にゲームの内容的に古くさい（しかたない

DEEP!
ごめん、メーカー名は教えられないんだ。

幻のMSDソフト

参入第一弾予定（過去形）ソフト

が・・・）。ちなみに、偶然だが最近このソフトの元になったアーケード版の続編が登場している。

最後に、もしこのソフトが発売されていたら・・・メガドラ初のバ○ゲーになっていたかもしれない（笑）。なんてったって、ボスキャラの空母「赤城」にバーニアが付いてて空を飛んでしまう（爆）。



最強最後 バカ大王

題字：原　泰紀
ORIGINAL CONCEPT by B E メガ



暴走！？アクレイム

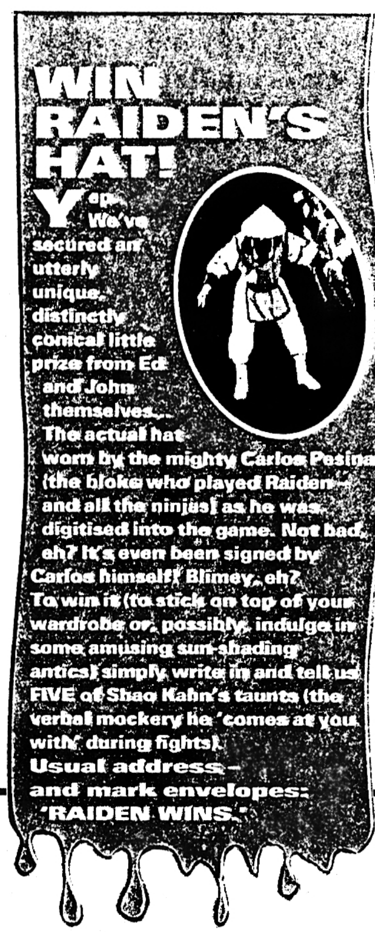
最近、秋葉原や新宿などで少し前に発売中止になったアクレイムのMDソフトが売られている。
とりあえず、確認したものは「マキシマムカーネイジ」「WWF RAW」「バーチャルバート」の3つ。
「マキシマムカーネイジ」「WWF RAW」には、パッケージに「日本語マニュアル付き」の表記が（謎）。最近も「ウルヴァリン」や32XのCDソフト（「コープスキラー」なんておもちゃショーに出展されていたのに翌日発売のサタマガで発売中止と発表されていた、雑誌の記事の方が先に書かれるはずなのに・・）が発売中止になっているので、これらが密かに売られる日も近い（?）。



ヴァフィョーン原氏が某所で入手したのが、このサブゼロのアクションフィギュアだ！！ちなみに対象年齢は5歳以上（笑）



東京都のうにのんさんから、前号のジョニーケイジのジャケットに対抗して（?）海外紙からライデンの帽子の記事が送られてきたぞ。


WIN RAIDEN'S HAT!

Yep. We've secured an utterly unique, distinctly conical little prize from Ed and John themselves... The actual hat worn by the mighty Carlos Pesina (the bloke who played Raiden – and all the ninjas) as he was digitised into the game. Not bad, eh? It's even been signed by Carlos himself! Blimey, eh?
To win it (to stick on top of your wardrobe or, possibly, indulge in some amusing sun-shading antics) simply write in and tell us FIVE of Shao Kahn's taunts (the verbal mockery he 'comes at you with' during fights).
Usual address – and mark envelopes: 'RAIDEN WINS.'



アンビリ教授のハイソゲーマー養成講座

●ソダンの為にその三、4面のゾンビは手強い。ここまでに透明の薬を4つ集めて この面はワープすべし。

魂の本

ザク大図鑑



はっきり言ってDEメガより人気あります（涙）。もう在庫ないから持ってる人貴重品かもしれないよ。

▶MOR猛魂通信BAT◀

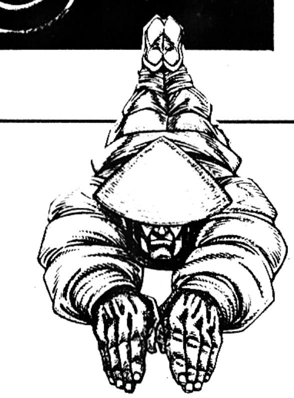
MK3 日本発売はない！？

現在アメリカではアーケード版と平行してコンシューマー用（ジェネシス、S－NES、プレイステーション）のMK3の移植も進められている（ちなみにサターン、32X用も予定されている）。

しかし、アクレイムと開発元のウイリアムズとの販売契約は切れており、これを期にウイリアムズ自信が販売するらしい。日本にはウイリアムズの日本法人はない為、ウイリアムズが日本に進出してくるか、日本のどこかのメーカーが契約しない限り日本での発売はないとのこと。

どうなるメガドラ（サターン&32X）版MK3！！（プレイステーション版だけソニーから発売されたりして・・・）





メガドライバーズ宴会芸

メガ度100%



まず、用意するのが、スキー用のフェイスマスク。ただし、表面が青で裏面が黄色でなければならない。準備ができたら青面でマスク装着。サブゼロ！（笑）。次に黄色面！スコーピオン（爆）

推奨年齢
18才以上

サイバーブロール
（セガ／アルマニックコープ）



正確に分類すると、バ〇ゲーというよりクソゲーなんだが、この「サイバーブロール」のストーリーとエンディングはバ〇ゲーファン必見！まず、ストーリーだが、まさに格闘！宇宙船爆発数分前、生き残るには脱出カプセルで脱出するしかない。しかし、そのカプセルは一人乗り・・・今生死を掛けた戦いが始まる。この単純明快なストーリーに勝るものはないだろう。そして究極はエンディング。これを見る為に32Xを買うのもいいだろう（笑）。エンディングの時間は5秒！（爆）まあ、予想は付くと思うけど（笑）。

発売ボツソフト リスト

GOOD BY SOFT LIST

MEGA DRIVE ●メガドライブ

タイトル	メーカー名	ジャンル
タイガーロード	カプコン	ACT
ドラゴン忍者	データイースト	ACT
レッドベルト	MEDIAGENIC(USA)	?
妖精王の帰還 ～ムーンダンサー～	セガ	ADV
テトリス	セガ	PUZ
フラッシュポイント	セガ	PUZ
ブロクシード	セガ	PUZ
オメガファイター	トレコ	SHT
ラストサバイバー	セガ	ACT
ダイナマイトダックス	セガ	ACT
ドリームアイランド	セガ	TAB
Ｆ１コンストラクターズ	セガ	SLG
あっぱれ！実業王！？	セガ	TAB
レッヅ	セガ	ACT
ヘリファイター	セガ	SHT
エクスプロード・スター	メサイヤ	PUZ
ロードバスター	日本テレネット	ACT
ヴァザム	トレコ	A･RPG
クロスファイアー	九呉貿易	SHT
フィルディアス ～風の鎮魂歌～	ユニパック	A･RPG
牛若丸三郎太物語 ～24時間戦えますか～	セガ	RPG
Ｃａｌ．（キャリバー）５０	ビスコ	SHT
魔獣羅	セガ	ACT
ＲＰＧ伝説 ヘポイ	セガ	RPG
アルテイン	トレコ	SHT
忍者外伝	セガ	ACT
ミュータントハンター	トレコ	ACT
マリオ・レミュー　ホッケー	セガ	SPT
バトルスマッシュ	ＫＡＮＥＫＯ	SPT
天空烈伝武蔵	ＫＡＮＥＫＯ	ACT
ロードライアット	テンゲン	RAC
ゼノン２	ＰＣＭコンプリート	SHT
キャプテンアメリカ ｱﾝﾄﾞ ｼﾞ ｱﾍﾞﾝｼﾞｬｰｽﾞ	データイースト	ACT
洗脳ゲーム ＴＥＫＩＰＡＫＩ	東亜プラン	PUZ
チャックロック	セガ	ACT
ジョー・モンタナ Ⅲ	セガ	SPT
沈黙の艦隊	セガ	ADV&SLG
ローリングサンダー３	ナムコ	ACT
クラスティーズ　ファン　ハウス	セガ	PUZ
シンプソンズ ﾊﾞｰﾄ VS ｻﾞ ｽﾍﾟｰｽﾐｭｰﾀﾝﾂ	セガ	ACT

※基本的にゲームが発売される予定として発表された（されてないのもあるけど）順に並んでいます。

途中でタイトル変更のあったものは変更後の名前で表記しています。

デビルバスター	シムス	ACT
ビートフォース	サミー工業	ACT
ディープスキャナー	サミー工業	ACT
ターミナーター	セガ	ACT
ミック&マック ｻﾞ ｸﾞﾛｰﾊﾞﾙｸﾞﾗﾃﾞｨｴｲﾀｰｽﾞ	セガ	ACT
バンパイア	シムス	ACT
センチュリオン	ＥＡビクター	SLG
レースドライビン	テンゲン	RAC
ブラスターマスター	サンソフト	ACT
エアロ・ザ・アクロバット	サンソフト	ACT
アリズ・ボクシング	ヴァージンゲーム	SPT
ポピュラスII	ヴァージンゲーム	SLG
テクノクラッシュ	ＥＡビクター	ACT
ＮＯＲＭＹ	ＥＡビクター	ACT
マッドストーカー	工画堂スタジオ（開発）	ACT
レミングス２	サンソフト	PUZ
Ｆ１	テンゲン	RAC
ジェームスボンドIII	ＥＡビクター	ACT
ザ・ストリート・バスケット ジャミット	ヴァージンゲーム	SPT
ポパイ・ザ・セーラーマン	テクノスジャパン	ACT
イッチー&スクラッチー ぐりぐり大追跡	アクイレムジャパン	ACT
バーチャルバート	アクレイムジャパン	ACT
マキシマム・カーネイジ	アクレイムジャパン	ACT
モンスタートラック	アクレイムジャパン	RAC
ミーナinワンダーランド	マイクロネット	ETC
ウルヴァリン	アクレイムジャパン	ACT
マルチプレー・ベースボール	セガ	SPT

MEGA-CD ●メガＣＤ

タイトル	メーカー名	ジャンル
パワードリフト	電波新聞社	RAC
ヴァイス２	トレコ	RPG
新・覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG
ワールドラリー	ビスコ	RAC
クライング・ドラゴン	トレコ	RPG
スーパーギャルズパニック	ＫＡＮＥＫＯ	PUZ
ノスタルジアII PRESENCE	シュールドウェーブ	ADV
ポップンランド	シュールドウェーブ	ACT
テラフォーミング	パック・イン・ビデオ	SHT
メリーゴーランド 第４のﾕﾆｯﾄｼﾘｰｽﾞ	データウエスト	VCS
銀河鉄道９９９	ＲＩＯＴ日本テレネット	ADV
狼兵（ランピン）	シムス	ACT
ＨＡＭＭＡＲ	セガ	?
バットマンリターンズ	セガ	ACT
ポリゴナルゴルフ	シムス	SPT
スーワーシャーク	セガ	SHT
シスターソニック	セガ	A･RPG

ジョー・モンタナ フットボール	セガ	SPT
蓬莱学園	セガ	RPG
夢幻の如く	セガ	SLG&RPG
バーニングフィスト	セガ	ACT
電忍アレスタ2	コンパイル	SHT
ＤＵＮＥ	ヴァージンゲーム	RPG
パワーモンガーＣＤ	ＥＡビクター	SLG
Ａランクサンダー ～逆襲編～	ＲＩＯＴ日本テレネット	ADV
インディ・ジョーンズ・ｱﾄﾗﾝﾃｨｽの運命	ビクターエンタテイメント	ADV
イース・マスクオブザザン(Ys4)	セガ	RPG
スーパー大戦略3	セガ	SLG
スーパーブランディッシュ	セガ	RPG

SUPER32X ●スーパー32X

タイトル	メーカー名	ジャンル
きなこチタチタ	マイクロネット	ACT
KID ON SITE (CD)	アクレイムジャパン	ETC
SLAM CITY (CD)	アクレイムジャパン	SPT
SUPEREME WARRIOR (CD)	アクレイムジャパン	ACT
クラック・ザ・スナッパー	セガ	ACT
コープス・キラー (CD)	アクレイムジャパン	SHT
ナイト・トラップ (CD)	アクレイムジャパン	ADV
ワイヤーヘッド (CD)	セガ	?
ウイングウォー	セガ	SHT

SEGASATURN ●セガサターン

タイトル	メーカー名	ジャンル
AIV	アートディンク	SLG
アクアノートの休日	アートディンク	SLG
ガンダム	バンダイ	ETC
ウルトラマン	バンダイ	ETC
スーパーズガン2 ～パピィ殺人事件～	Ｊ・ウイング	TAB
必殺パチンココレクション	サンソフト	ETC
バミューダトラインアングル	アスク講談	RPG
Ｄ－ＧＡＭＥ	メディアインターテイメント	ADV
夢幻画廊	メディアインターテイメント	ADV
FANTASY LABYRYRINTH	メディアインターテイメント	ADV
HOUSING	スーパーソフトウェア	ETC
HOUSING CATALOG	スーパーソフトウェア	ETC
ハイパーダービー	ＣＲＩ	SLG
バーチャテニス	セガ	SPT
マスターズ	セガ	SPT
ＤＯＯＭ2	セガ	SHT
トムキャットアレイ・サターン	セガ	SHT
エコー・ザ・ドルフィン・サターン	セガ	SLG
ルクソー・カジノ	セガ	ETC

HardCore	ヴァージンゲーム	SPT
クリーチャーショック	ヴァージンインタラクティブ	SHT
MUSASHI	BELL	SHT
ラウニ・フィクション	九鬼	RPG
ミステリアスタロット	ジャレコ	ETC
モノポリー	トミー	TAB
THE KUNG-FU MASTER JACKIE CHAN	KANEKO	ACT
ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	PUZ
バーチャルフォトスタジオ Vol.1	アクレイムジャパン	ETC
バーチャルフォトスタジオ Vol.2	アクレイムジャパン	ETC
3Dアクション	イマジニア	ACT
タイトル未定　ｱｸｼｮﾝﾀｲﾌﾟ(ｱｰｹｰﾄﾞ移植)	カプコン	ACT
タイトル未定　格闘ﾀｲﾌﾟ	タイトー	ACT
タイトル未定　ｽﾍﾟｰｽｼﾐｭﾚｰｼｮﾝ	タイトー	SLG
タイトル未定　3Dｱｸｼｮﾝｹﾞｰﾑ	BELL	ACT
タイトル未定　3Dｶｰﾚｰｽｹﾞｰﾑ	BELL	RAC
タイトル未定　3Dﾋﾟﾝﾎﾞｰﾙｹﾞｰﾑ	BELL	PIN
タイトル未定（新作）	アートディンク	SLG

GAME GEAR●ゲームギア

タイトル	メーカー名	ジャンル
対戦カンフー	セガ	ACT
スペースハリアーIII	セガ	SHT
エイリアンストーム	セガ	ACT
アレックスキッド	セガ	ACT
ゴールデンアックス	セガ	ACT
ラジ吉伝説	マイクロキャビン	RAC
ガンマ	GENKI	PUZ
アンパンマン	セガ	?
フロッガー	セガ	ACT
ラビリンスストーン	ゲームアーツ	PIN
ボナンザブラザース	セガ	ACT
パズルX	セガ	PUZ
ミステリー	セガ	ADV
S&D外伝	セガ	RPG
アウトラン・ヨーロッパ	セガ	RAC
ヤングインディ・ジョーンズ	セガ	ACT
ザ シンプソンズ ﾊﾞｰﾄ VS ｻﾞ ｽﾍﾟｰｽﾐｭｰﾀﾝﾂ	セガ	ACT
TEAM WILLIAMS	セガ	RAC
NBA BASKETBALL	セガ	SPT
NFL FOOTBALL	セガ	SPT
エイリアン3	セガ	ACT
妖逢伝ひすい丸	セガ	RPG
イッチー&スクラッチー ぐりぐり大追跡	アクレイムジャパン	ACT
モンスタートラック	アクレイムジャパン	RAC

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／VCS：ビジュアルカンバセーションソフトウェア／VIC：バーチャルシネマ／ETC：その他

ＤＥメガ読者プレゼント 1995 ～メガドラ紀の終わりに～

応募方法

必ず今号のアンケート用紙を使用し、８０円切手を同封して、封書で奥付の住所まで送って下さい。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。〆切は特にありませんが、プレゼントがなくなりしだということにします。ちなみに初版での応募者は１０人ぐらい(^^;

1 セガ Tシャツ 合計2名

バーチャファイター２、セガスタッフ（おもちゃショー女性用）Ｔシャツを各１名づつ。希望する方を書いてね。ただし、スタッフＴシャツは男性にはあげません（笑）。

2 ハッピーセットグッズ 合計9名

一部のマックでもらえた人形。ソニック、ナックルズ、エッグマンを各３名づつに。希望するキャラを書いてね。どうやら、こいつは海外のキャンペーンであまったものらしいぞ。

3 セガ ステッカー 合計10名

セガラリーやデイトナＵＳＡ、ソニックなどのステッカーを合計で１０名に。何が当たるかはお楽しみ。

4 マークⅢソフト 合計20名

アレクのミラクルワールド、星をさがしてを各１０名づつ。希望する方を書いてね。

5 その他 合計？名

何がもらえるかは秘密。以外にいいものだったりして・・・？

編集後記

短い間でしたが、こんなわがままな本を毎回購入してくれたみなさんどうもありがとうございました。個人的にサターンにはメガドラほど愛着がないので(^^;今後の本については未定です。それでも、ご感想やご意見等を送ってくれる方がいましたらよろししお願いします。

DEEP! MEGADRIVE
～The end of Megadrive～

[発行日]1995年10月10日（２版）
[発行者]ヴァフィョーン原
[発行元]ヴァフィョーン団
〒206 東京都多摩市桜ヶ丘2-29-1
原 泰紀

STAFF

●編集長＆編集スタッフ
ヴァフィョーン原
●表紙・イラスト
ヴァフィョーン原MD
●フォトグラフ
ヴァフィョーン原MCD
●レイアウト
ヴァフィョーン原32X
●編集協力
ペットショップ南大沢
●参考文献
BEEP!MEGADRIVE
●印刷
ポプルス

●SPECIAL THANKS
中川哲也
小山重明
伊藤泰生
菊池厚人
飯塚昭博
Clutジロー
レインボー
ＣＡＴ－Ｋ
ＢＡＣ２８
小林みつり
ジャマシマン
ＮＡＧＩＳＡ
カインズ田村
ロル
ＫＡＺ
源文党
太陽堂
エイジ
フロド
ＳＳＴ
ＮＡＧ
けむぞう
ＳＥＣＡ
うにのん
Ｉ・Ｇ・Ａ
黒鵜＝ｴｲﾄﾞﾘｱﾝ


私の冒険が終わり…
君の冒険が…
始まる…のだ…
ギュッ